SPIELANLEITUNG

NES-8U-NOE/FRG

PIRATES!®

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PALCOM™ SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WILLKOMMEN IN DER WELT VON PALCOM!

Sie sind nun stolzer Besitzer der PALCOM-Softwareversion von PIRATES!® für das Nintendo Entertainment System. Bitte lesen Sie die nachfolgenden Instruktionen sorgfältig, bevor Sie die Segel setzen und Kurs auf die Neue Welt nehmen.

INHALT

Ahoy, Kamerad! Willkommen an Bord 4

Der Beginn Ihrer Reise 5

Sie sind also ein Käptn, was? 10

Ihr Führer in die Karibik 11

Hey, Seemann, bist Du neu in der Stadt? 12

Reisen auf See 17

Überlandreise 18

Gefechtsstationen 19

Begegnungen auf See 19

Überfall auf Städte 22

En Garde! 23

Säbel und Musketen – Landschlacht – Angriff auf die Forts 26

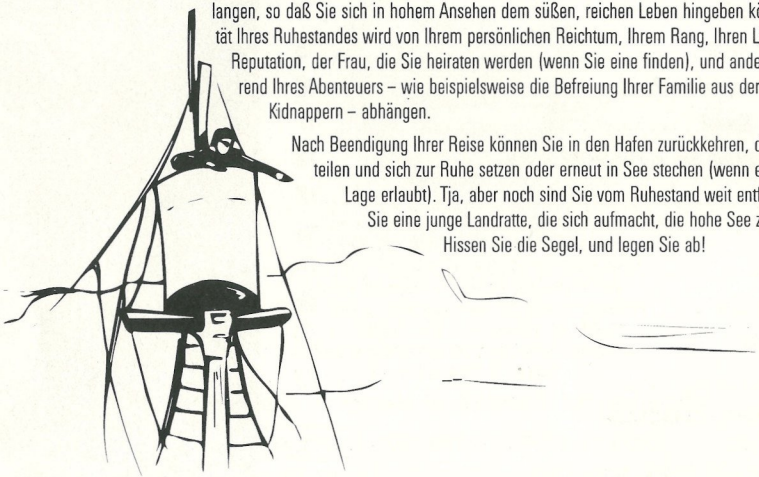
Ein Lexikon der Schiffe – circa 1690 28

AHOY, KAMERAD! WILLKOMMEN AN BORD . . .

Reisen Sie zurück in eine Zeit handfester Abenteuer, als das Schwert noch mächtiger als die Schreibfeder war; eine Zeit unbegrenzter Möglichkeiten für jemanden mit genügend Ambitionen, Mut und Muskeln. Beginnend als unbeschriebenes Blatt segeln Sie in die Karibik, um Ansehen zu erringen, ein Vermögen zu machen (oder zu stehlen), wunderschönen Frauen zu begegnen, vergrabene Schätze zu finden und, mit königlicher Gunst, vielleicht sogar einen adligen Titel zu erlangen.

In PIRATES! werden Sie all dies tun und noch viel, viel mehr. Ihr Ziel ist es, ein Vermögen zu erlangen, so daß Sie sich in hohem Ansehen dem süßen, reichen Leben hingeben können. Die Qualität Ihres Ruhestandes wird von Ihrem persönlichen Reichtum, Ihrem Rang, Ihren Ländereien, Ihrer Reputation, der Frau, die Sie heiraten werden (wenn Sie eine finden), und anderen Taten während Ihres Abenteuers – wie beispielsweise die Befreiung Ihrer Familie aus der Hand von Kidnappern – abhängen.

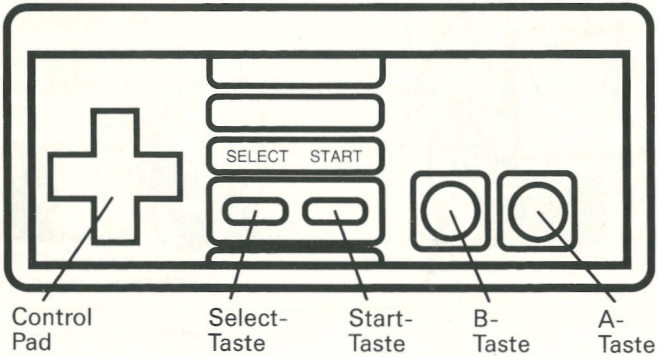
Nach Beendigung Ihrer Reise können Sie in den Hafen zurückkehren, die Beute aufteilen und sich zur Ruhe setzen oder erneut in See stechen (wenn es die finanzielle Lage erlaubt). Tja, aber noch sind Sie vom Ruhestand weit entfernt. Noch sind Sie eine junge Landratte, die sich aufmacht, die hohe See zu erobern. Hissen Sie die Segel, und legen Sie ab!



DER BEGINN IHRER REISE

Erste Möglichkeiten

Zu Beginn von PIRATES! wählen Sie Optionen aus diversen Menüs, die Sie in das Spiel führen. Bewegen Sie den Schwert-Cursor mittels des Control Pads zu der gewünschten Option, und bestätigen Sie diese mit der Select- oder A-Taste.



Im ersten Menü können Sie wählen zwischen: Dem Beginn einer neuen Karriere (Start a New Career – d.h. Neues Spiel), dem Weiterspielen eines gespeicherten Spiels (Continue a Saved Game) oder dem Abruf der Liste der besten Spieler (Look at the Hall of Fame). Mit „Start a New Career" beginnt ein brandneues Abenteuer, von der ersten Ankunft in der Neuen Welt bis zum wohlverdienten Ruhestand. „Continue a Saved Game" läßt Sie ein gespeichertes Spiel an der entsprechenden Stelle weiterspielen.

Eine historische Zeit wählen

Neue Spieler sollten NO THANKS anwählen. Auf diese Weise starten sie automatisch im Jahre 1660 (The Bucaneer Heroes), der besten Zeit für Anfänger. Die anderen Optionen sind:

The Silver Empire (1560) – Spanien kontrolliert alle Kolonien, bis auf eine. Die Früchte sind reif für furchtlose Abenteurer, für Piraten-Azubis ist diese Zeit allerdings nicht zu empfehlen. Die Spanier sind reich und mächtig und schützen ihre Schätze mit aller Macht.

Merchants & Smugglers (1600) – Genau wie im Silver Empire dominieren auch hier die reichen Spanier. Sie sind zwar etwas schwächer, aber dennoch eine große Herausforderung für Anfänger.

The New Colonists (1620) – Die spanischen Kolonien in der Karibik werden schwächer, und die Feinde Spaniens gründen immer mehr eigene Kolonien. Dies ist immer ncoh eine harte Zeit für Piraten-Lehrlinge und -Gesellen.

War of Profit (1640) – Eine große Zeit für den unabhängigen Freibeuter. Das spanische Militär und die iberische Wirtschaft sind am tiefsten Punkt angelangt. Diese ist eine angenehme Zeit für alle Piraten, die gern reich werden möchten.

The Bucaneer Heroes (1660) – Der Höhepunkt der säbelrasselnden Abenteuer in der Karibik und die beste Zeit für angehende Piraten. Der Wohlstand Spaniens kehrt zurück, aber ihre militärische Macht ist immer noch ein Witz. Es gibt viele europäische Kolonien und Häfen und die Tavernen sind voll mit erfahrenen Leuten, die nach einem Käptn Ausschau halten, der sie zu Ruhm und Reichtum führt.

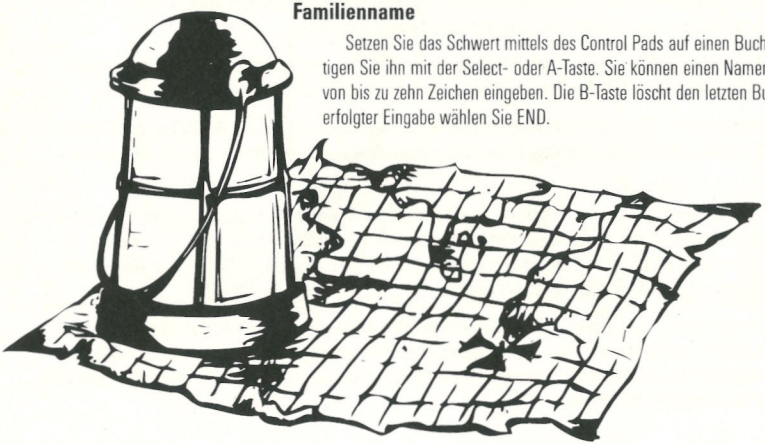
Pirate's Sunset (1680) – Die letzten Tage der Piratenabenteuer in der Karibik. Die europäischen Regierungen nehmen die Vorfälle in der Region sehr ernst, und Kriegschiffe patroullieren die See. Genießen Sie die Zeit, solange Sie noch können, denn das Zeitalter des Abenteuers geht zu Ende. Es ist eine harte Zeit für angehende Piraten, aber hochinteressant und reizvoll für alle anderen.

Eine Nationalität wählen

Neue Spieler sollten mit dem englischen Freibeuter (English Bucaneer) beginnen, denn diese Nation unterstützte die Kaperer (das ist der höfliche Ausdruck für Piraten) im 16. Jahrhundert. Sie können auch den französischen Freibeuter (French Bucaneer), den holländischen Abenteurer (Dutch Adventurer) oder den spanischen Abtrünnigen (Spanish Renegade) wählen. Französisch und Holländisch sind interessante Wahlen, obwohl deren Regierungen nicht so hilfreich wie die englische waren. Spanisch ist die Wahl mit der höchsten Herausforderung. Beachten Sie aber, daß Sie Ihre eigentliche Nationalität nicht zwingt, diese Nation zu unterstützen – in den achtziger Jahren des 16. Jahrhunderts waren viele französische Admirale als holländische Freibeuter tätig!

Familienname

Setzen Sie das Schwert mittels des Control Pads auf einen Buchstaben und bestätigen Sie ihn mit der Select- oder A-Taste. Sie können einen Namen mit einer Länge von bis zu zehn Zeichen eingeben. Die B-Taste löscht den letzten Buchstaben. Nach erfolgter Eingabe wählen Sie END.



Schwierigkeitsgrad

Neue Spieler sollten Apprentice (Lehrling) wählen. Das Spiel wird einfacher, denn die von Ihnen rekrutierten Männer sind loyaler und erfahrener. Allerdings beanspruchen sie auch einen höheren Anteil von der Beute. Mit wachsender Erfahrung sollten Sie die fortgeschrittenen Level versuchen, in denen das Segeln schwieriger und der Kampf härter ist.

Spezielle Fähigkeiten

Der Start im Apprentice Level gewährleistet, daß alle Aspekte des Abenteuers recht einfach zu meistern sind. In höheren Leveln bietet Ihnen die Anwahl folgender Fähigkeiten gewisse Vorteile:

„Fechten" gibt Ihnen schnellere Reflexe.

„Navigieren" erlaubt ein schnelleres und einfacheres Segeln.

„Schießen" hilft Ihnen bei Seegefechten. Ihre Breitseitenschüsse werden gezielter.

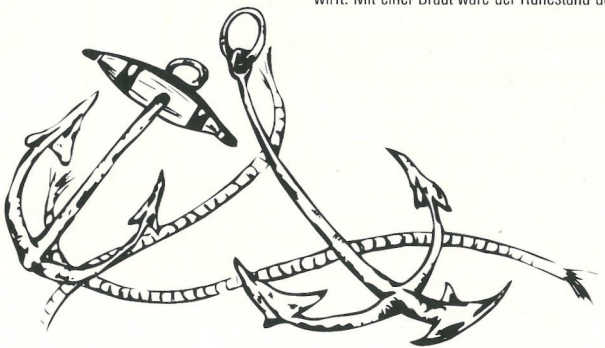
„Diplomatie" ist sehr nützlich im Umgang mit Gouverneuren und anderen hohen Herren.

„Heilen" erhält Ihre Gesundheit und verlängert Ihre Karriere.

SIE SIND ALSO EIN KÄPTN, WAS?

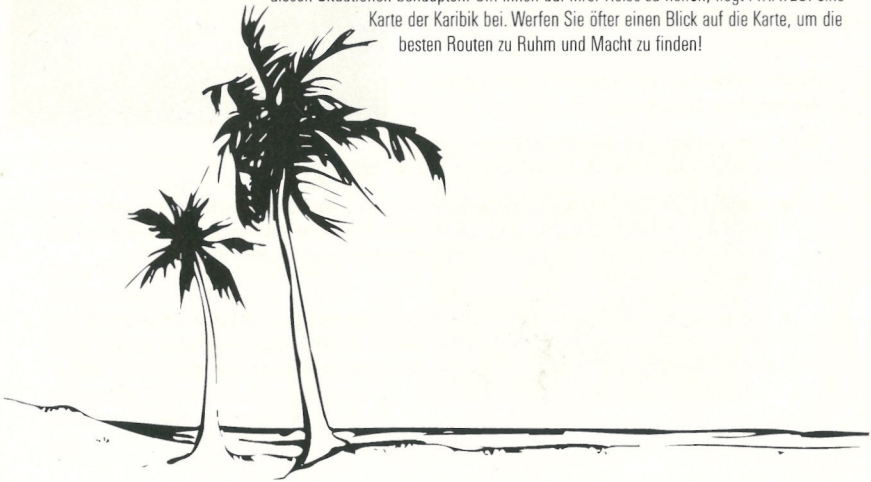
Auf hoher See erfolgreich zu sein, bedeutet mehr als lediglich andere Schiffe zu versenken – obwohl Sie so etwas natürlich oft tun werden! Genauso müssen Sie aber Ihr Können im Schwertkampf, in der Diplomatie und der Navigation beweisen. Ein erfolgreicher Pirat zu sein, heißt ein ausgekochter Geschäftsmann ebenso wie ein furchtloser Kämpfer zu sein. Während Sie die See durchkreuzen, um feindliche Schiffe zu entern und Kolonien zu plündern, raffen Sie Gold, Lebensmittel, Kanonen und andere Güter zusammen. Sie können die Waffen und Lebensmittel zum eigenen Gebrauch behalten oder sie zusammen mit den anderen Waren in einem nahegelegenen Hafen verkaufen. Beachten Sie, daß reiche Niederlassungen mehr Gold im Tausch gegen Ihre Waren anbieten. Sie können größere Profite machen, wenn Sie die Beute in reichen Häfen verkaufen, oder auch wenn Sie Waren in billigen Häfen kaufen, um sie in wohlhabenden wieder loszuschlagen.

Es kann auch vorkommen, daß Ihnen ein Gouverneur einen Spezialauftrag gibt. Wenn Sie annehmen und erfolgreich sind, winken ein höherer Rang, Landbesitz und Geld. Außerdem ist es möglich, daß die Tochter des Gouverneurs ein Auge auf Sie wirft. Mit einer Braut wäre der Ruhestand doch noch angenehmer, oder nicht?



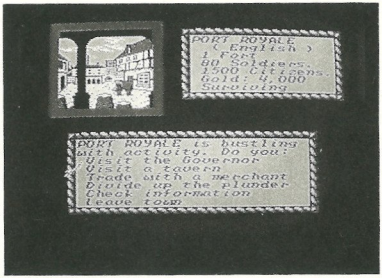
IHR FÜHRER IN DIE KARIBIK

Je nachdem, welche Optionen zu Beginn des Spiels gewählt wurden, kann es sein, daß Sie als junger Matrose beginnen und aufgefordert werden, ein Duell mit dem Kapitän auszutragen. Gewinnen Sie den Kampf, werden Sie der neue Kapitän des Schiffes. Oder Sie beginnen in einem Hafen als Kapitän einer erfahrenen Crew von Freibeutern. Wie auch immer das Abenteuer beginnen mag: es gibt vier Hauptaktionen, die den größten Teil des Geschehens ausmachen. Nämlich Häfen anlaufen, Degenduelle, Navigation auf hoher See und die Verstrickung in See- und Landkämpfe. Ihr Erfolg als Pirat hängt davon ab, wie Sie sich in diesen Situationen behaupten. Um Ihnen auf Ihrer Reise zu helfen, liegt PIRATES! eine Karte der Karibik bei. Werfen Sie öfter einen Blick auf die Karte, um die besten Routen zu Ruhm und Macht zu finden!



HEY, SEEMANN, BIST DU NEU IN DER STADT?

Bei der Annäherung an eine Stadt von Land oder See aus, stehen einige Optionen zur Auswahl. Diese sind:



Sail into Harbor: Vom Meer kommend, segeln Sie ruhig zu den Landestegen. Wenn Ihnen die Nation feindlich gesinnt ist und die Stadt ein Fort besitzt, müssen Sie mit einem Angriff rechnen.

March into Town: Sie marschieren friedlich und offen auf dem Landweg in die Stadt.

Attack Town: Der Angriff auf eine Stadt gestaltet sich unterschiedlich, je nachdem, ob Sie die Stadt per pedes oder per Schiff angreifen.

- *Angriff auf dem Landweg:* Besitzt die Stadt ein Fort und eine große Armee, kommt es vor den Toren der Stadt zu einer Schlacht. Ist kein Fort vorhanden, findet ein Hand-zu-Hand-Kampf in den Straßen statt. Sie müssen in diesem Fall gegen den Führer der fremden Truppen antreten (siehe auch „En Garde!").

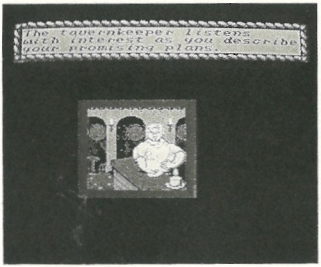
- *Angriff vom Meer:* Ihr Flaggschiff muß eine Seeschlacht gegen das Fort führen (siehe „Gefechtsstationen" und „Überfälle auf Städte"). Ihr Ziel ist es, das Schiff in die Nähe des Ufers zu bringen, so daß Ihre Leute aussteigen und das Fort von der Seeseite her stürmen können (siehe „En Garde!").

Sneak into Town: Sie verstecken Ihr Schiff und schleichen sich mit einigen zuverlässigen Männern bei Nacht in die Stadt. Wenn Sie fürchten, angegriffen zu werden, ist dies der beste Weg, Geschäfte abzuwickeln. Allerdings können in diesem Fall keine Männer in den Tavernen rekrutiert und auch keine Beute aufgeteilt werden. Bei hohem Bekanntheitsgrad laufen Sie zusätzlich Gefahr, erkannt zu werden. Das kann wiederum zu einem Duell mit den örtlichen Wachen führen.

Leave Town: Läßt Sie wieder in See stechen.

Bei Ihrer Ankunft erhalten Sie Informationen über die entsprechende Stadt (Nationalität, Einwohnerzahl und Reichtum), gefolgt von einem Menü mit diversen Optionen. Diese sind:

Visit the Governor: Ein Besuch beim Gouverneur kann nützlich sein. Von ihm erfahren Sie, mit welchen Nationen Krieg geführt und mit welchen paktiert wird. Vielleicht gibt er Ihnen einen Auftrag oder eine Belohnung oder stellt Ihnen sogar seine Tochter vor. Mit einer zweiten Einladung des Gouverneurs sollten Sie nicht so schnell rechnen – diese Männer verbringen in der Regel nicht viel ihrer kostbaren Zeit mit rauhen Seebären.



Visit a Tavern: Tavernen sind gute Plätze, um Männer zu rekrutieren, Neuigkeiten zu erfahren, Informationen von weitgereisten Seeleuten zu erhalten und um neue Leute zu treffen. Tavernen können immer wieder besucht werden. Irgendwann wird es aber Ihren Männern zu bunt werden, denn es zieht sie aufs offene Meer.

Trade with a Merchant: Händler kaufen und verkaufen Proviant, allgemeine Waren, Getreide und Kanonen. Hier können Sie Ihre Beute losschlagen. Ihr Schiff kann hier repariert oder verkauft werden.

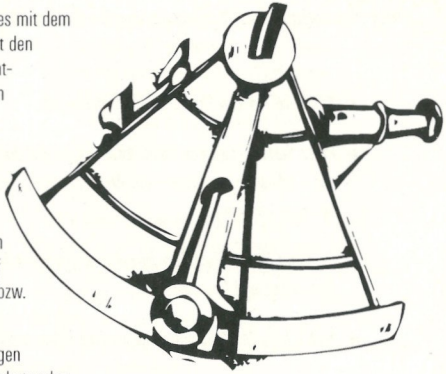
Um etwas zu kaufen bzw. zu verkaufen, fahren Sie den Cursor auf den gewünschten Gegenstand. Ein Druck auf das Control Pad nach rechts transferiert den Gegenstand von Ihrer Inventarliste zum Händler, was den Verkauf abschließt. Ein Druck nach links kauft die Waren. Die Waren werden in Tonnen gemessen, und das Menü zeigt, wieviel Ladung Ihre Flotte noch aufnehmen kann. Die Preise werden in Goldstücken berechnet. Manche Städte bezahlen mehr als andere, es lohnt sich also die Preise zwecks Gewinnmaximierung zu vergleichen.

Divide up the Plunder: Als Kapitän erhalten Sie einen festgelegten Prozentsatz der Beute (variiert nach Schwierigkeitsgrad). Der Rest wird unter der Mannschaft aufgeteilt. Sobald die Männer ihren Anteil haben, gehen sie wieder ihren eigenen Weg. Sie bleiben mit einem Ihrer Schiffe plus Proviant und Kanonen allein zurück. Wenn Sie weitere Abenteuer erleben möchten, vergehen zunächst einige Monate, bis das Schiff überholt worden ist. Dann muß eine neue Crew angeheuert werden. Wenn Sie den Ruhestand vorziehen, erfahren Sie Ihren aktuellen Status.

Check Information: Zeigt Informationen über Sie und Ihre Mannschaft. Das Untermenü bietet folgendes:

- *Continue Travels:* Bringt Sie ins Spiel zurück.
- *Party Status:* Zeigt den Besitz Ihrer Truppe und die Stimmung unter der Mannschaft (happy – sehr zufrieden, pleased – zufrieden, unhappy – unzufrieden, angry – zornig). Sind die Männer zu lange zornig, kann es zu einer Meuterei kommen.
- *Personal Status:* Zeigt Ihre Beziehung zu den einzelnen Nationen und macht Angaben zu Ihrem Alter, Reichtum, Gesundheit und Ansehen.
- *Ship's Log:* Zeigt die vergangenen Aktivitäten und Reisen.
- *Maps:* Enthält Fragmente von See- und Landkarten. Hier finden Sie den Weg zu verborgenen Schätzen und Hinweise auf den Aufenthaltsort Ihrer entführten Familienmitglieder. Diese geheimen Orte sind auf der Spielkarte nicht markiert. Wenn Sie meinen, im richtigen Gebiet gelandet zu sein, müssen Sie mit der Suche beginnen (siehe „Search").
- *Cities:* Gibt Informationen über alle karibischen Städte, der von Ihnen gewählten Ära. Zeigen Sie mittels des Control Pads auf die gewünschte Stadt und drücken Sie die Select-Taste. Sollten sich die Informationen durch besondere Vorkommnisse geändert haben, wird „no information available" (keine Informationen vorhanden) eingeblendet. Das ändert sich erst wieder, wenn Sie die Stadt besuchen oder Informationen in einer Taverne einholen.

- *Take a Sun Sight:* Hier wird die Position Ihres Schiffes mit dem Sextanten ermittelt. Das Control Pad links/rechts führt den Sextanten nach links/rechts. Hoch/runter führt ihn entsprechend nach oben bzw. unten. Wenn die Sonne im Zenith steht (am höchsten Punkt), peilen Sie einen Punkt direkt unter ihr an, um den Breitengrad (Nord-Süd-Position) zu ermitteln. Die Ost-West-Position (Längengrad) wird mittels Blind-Gissung bestimmt. Bei angehenden Kapitänen hilft ein erfahrenes Crew-Mitglied bei der Ermittlung. Ansonsten müssen Sie den Längengrad schätzen – und zwar auf der Basis der zurückgelegten Entfernung in östlicher bzw. westlicher Richtung.



- *Search:* Wenn Sie ein Kartenfragment haben, verbringen Sie drei Tage mit der Suche nach dem vergrabenen Schatz oder dem entführten Familienmitglied. Befinden Sie sich am richtigen Ort, wird die Suche erfolgreich sein. Diese Option steht in Städten oder auf hoher See nicht zur Verfügung.

- *Save Game:* Hier kann der aktuelle Spielstand gespeichert werden. Dies ist nur in Städten möglich.

Leave Town: Ihre Gruppe verläßt die Stadt. Sie wählen, ob es per Schiff oder überland weitergeht.

REISEN AUF SEE

Segeln: Um das Land zu verlassen und die Segel zu setzen, lassen Sie Ihre Männer das Schiff betreten. Ihre Flotte sticht dann direkt in See. Mit dem Control Pad steuern Sie nach links (Backbord) oder rechts (Steuerbord).

Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit Ihrer Flotte hängt von den Schiffstypen und von der Windrichtung ab. Das größte Schiff (das Flagschiff) bestimmt die Reisegeschwindigkeit. Die meisten Schiffe segeln schneller, wenn der Wind von schräg hinten kommt. Mit ein wenig Übung werden Sie ein Meistersegler und lernen, wie jeder individuelle Schiffstyp am besten im Wind liegt (die Stellung zum Wind, bei der das Schiff die größte Geschwindigkeit entwickelt).

Wetter: Um die Winde auf See richtig einschätzen zu können, sollten Sie die Bewegung der Sturmwolken beobachten. Beachten Sie, daß der Wind in der Nähe der Sturmfronten stärker ist. Wenn Sie in einen Sturm hineinsegeln, kann Ihr Schiff in starken Seegang kommen. Um ein guter Segler zu sein, braucht man mehr als ein paar Kenntnisse über wechselnde Windverhältnisse und Stürme.

Untiefen und Riffe: Untiefen und Riffe erkennt man an den sich brechenden Wellen. Das Segeln in diesen Bereichen kann den Schiffsrumpf beschädigen. Sollte Ihre Flotte nur aus kleinen Schiffen bestehen – Schaluppen und/oder Pinassen – ist das Risiko eines Schiffbruchs sehr gering.

Ankern: Sie können nur in seichtem Wasser vor Anker gehen. Dazu brauchen Sie lediglich die Küste anzusteuern. Das Schiff stoppt automatisch, und die Crew geht an Land. Wenn Sie in einer Hafenstadt anlegen, stehen spezielle Optionen zur Auswahl (siehe „Hey, Seemann, bist Du neu in der Stadt?").

Pausieren und Informationen einholen: Mit der Start-Taste kann das Spiel unterbrochen werden. Ein Druck auf die Select-Taste ruft dann das oben erklärte Info-Menü auf.

Mindestbesatzung: Um ein Schiff zu segeln, sind mindestens acht Mann vonnöten. Haben Sie weniger als acht Mann pro Schiff, werden Ihre Männer eines aufgeben.

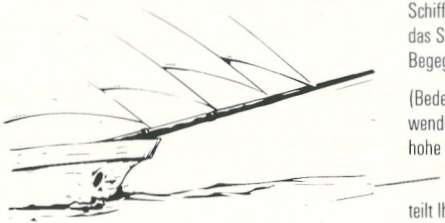
ÜBERLANDREISE

Auf dem Land kann sich Ihre Truppe mittels des Control Pads in acht Richtungen bewegen.

GEFECHTSSTATIONEN!

Auf dem Schiff wird zwischen zwei Gefechtsarten unterschieden: Schiff zu Schiff und Schiff zu Land. Schiffe feuern ihre Kanonen immer mit einer Breitseite ab, d.h. in gerader Linie aus dem Hafen heraus und von der Steuerbordseite des Schiffes. Forts können in alle Richtungen schießen.

Begegnungen auf See



Segel voraus! Der Mann im Ausguck meldet sich, sobald er ein fremdes Schiff am Horizont erblickt. Sie können näher heransegeln, um das Schiff zu identifizieren oder sich aber entfernen, um eine Begegnung zu vermeiden.

(Bedenken Sie bei einer solchen Begegnung, daß kleine Schiffe wendiger sind als große, dafür bei starkem Wind aber nicht so hohe Geschwindigkeiten erreichen.)

Schiff in Sicht: Bei der Annäherung an ein fremdes Schiff teilt Ihnen der Mann im Ausguck mit, um was für ein Schiff es sich handelt. Wenn Ihnen die Situation zu brenzlig erscheint, können Sie mit der Option SAIL AWAY versuchen zu fliehen.

Die Flagge bestimmen: Bei näherer Betrachtung wird Ihnen die Nationalität des fremden Schiffes mitgeteilt. Dann können Sie einen Schiff-zu-Schiff-Kampf befehlen, längsseits gehen, um die letzten Neuigkeiten auszutauschen, oder einen Fluchtversuch starten. Manche Schiffe, Piraten und Piratenjäger lassen Sie nicht ohne Kampf ziehen, egal, welche Option Sie gewählt haben.

Das Flaggschiff wählen: Wenn Sie den Kampf wählen, meldet Ihnen der erste Offizier die Kampfstärke, Bewaffnung und Wetterbedingungen. Zusätzlich wird eine Liste Ihrer Flotte eingeblendet, aus der Sie das Kampfschiff wählen können. Überlegen Sie genau, mit welchem Schiff Sie in den Kampf ziehen wollen. Die Wahl des richtigen Schiffes kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Sollte die Begegnung in einer Seeschlacht enden, schaltet die Bildschirmdarstellung auf Schiff-zu-Schiff-Kampf um. Am unteren Bildschirmrand werden Informationen über die Windrichtung und Details über Sie und Ihren Gegner eingeblendet: Der Typ und die Geschwindigkeit der beiden Schiffe, die Anzahl der verbleibenden Männer, die Zahl der Kanonen, ein Schadensbericht und die aktuellen Befehle. Die linke Anzeige betrifft Ihr Schiff, die rechte das gegnerische.

Segeln: Ähnlich wie „Reisen auf See". Mit dem Control Pad steuern Sie nach links bzw. rechts, oder Sie bleiben auf Kurs.

Andere Segel setzen: Zu Beginn einer Schlacht werden die Kampfsegel gesetzt. Dabei handelt es sich um kleinere Segel, die vom Gegner nicht so leicht beschädigt werden können. Leider bringen sie keine so hohe Geschwindigkeit wie volle Segel. Um volle Segel zu setzen, drücken Sie das Control Pad nach oben. Die Kampfsegel werden mit „Control Pad nach unten" gesetzt. Beachten Sie, daß das Setzen oder Einholen der Segel Zeit braucht und Ihre Männer während dieser Zeitspanne die Kanonen nicht bedienen können.

Eine Breitseite abfeuern: Die Kanonen werden mit der A-Taste abgefeuert. Ihre tapferen Kanonenschützen bedienen automatisch die Kanonen auf der Seite des Schiffes, die dem Feind am nächsten ist. Beachten Sie, daß immer Breitseiten abgegeben werden. Ihr Schiff muß also so positioniert werden, daß seine linke oder rechte Seite dem Feind zugewandt ist.

Die Wirkung der Geschütze hängt von der Größe des feindlichen Schiffes und der Anzahl Ihrer Kanonen ab. Zwanzig Kanonen mögen bei einer spanischen Kriegsgalleone wenig bewirken. Eine kleine Pinasse können sie aber vollkommen in Flammen aufgehen lassen!

Vom Kampf zurückziehen: Um einer harten Seeschlacht zu entfliehen, segeln Sie einfach weg. Haben Sie sich weit genug entfernt, wird die Schlacht in der Regel enden. Eines Ihrer Schiffe werden Sie bei dieser Aktion allerdings verlieren. Aber was bedeutet schon ein Schiff gegen Ihr Leben? Für gewöhnlich werden lang anhaltende Schlachten bei Einbruch der Dunkelheit von beiden Parteien unterbrochen.

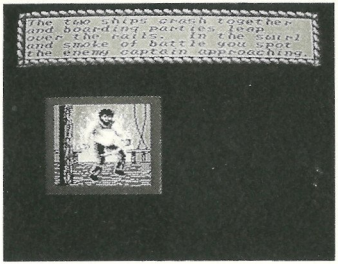
Entern: Wenn sie längsseits zu einem anderen Schiff gehen oder eines rammen, kommt es für gewöhnlich zu einem Kampf an Bord. In den Tagen der Freibeuter führte der Kapitän seine Männer in den Kampf. Sie müssen mit dem Säbel gegen den Kapitän des feindlichen Schiffes antreten (siehe „En Garde!").

Kapitulieren: Wenn Sie zahlenmässig stark überlegen sind, kapituliert der Gegner eventuell, und es kommt zu keinem Kampf.

Plündern: Wenn Sie eine Schlacht durch Vernichtung oder Kapitulation des Gegners gewonnen haben, können Sie entweder ein feindliches Schiff auswählen und in Ihre Flotte übernehmen oder es plündern und versenken. Der Transfer der Güter von dem fremden Schiff zu Ihrem läuft wie die Transaktionen beim Händler ab: Mit dem Control Pad fahren Sie durch die Liste der Güter und drücken „Control Pad links" zur Übernahme der Ware oder „Control Pad rechts", um sie über Bord zu werfen. Gold wird automatisch übernommen und verändert die Ladekapazität nicht. Der Transfervorgang wird mit der Select-Taste abgeschlossen.

ÜBERFALL AUF STÄDTE

Wenn Sie in eine Stadt segeln und den Angriff wählen, wird zu einer Schiff-zu-Land Kampfszene umgeblendet. Es werden die gleichen Kampfinformationen wie beim Schiff-zu-Schiff Kampf eingeblendet (die Ihres Schiffes und die des Forts). Ziel ist es, das Schiff in Küstennähe zu bringen, so daß Ihre Männer aussteigen und das Fort stürmen können. Anschließend kommt es zu einem Säbelduell zwischen Ihnen und dem Commandeur des Forts.



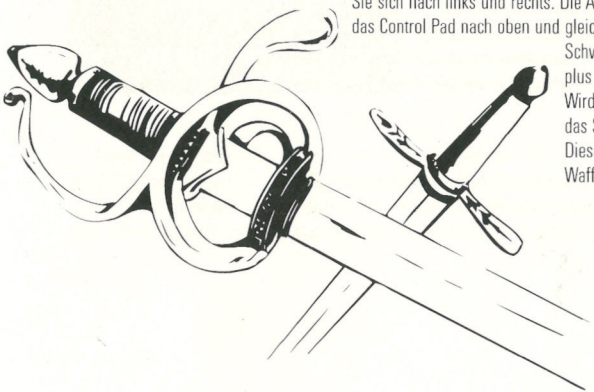
Die Anzahl der am Sturm auf das Fort beteiligten Männer hängt von der Größe Ihres Flaggschiffs ab. Wenn der Überfall erfolgreich verläuft, kann die Stadt geplündert werden. Bei einem überragenden Sieg kann es vorkommen, daß Ihnen angetragen wird, die Regierung der Stadt mit einer Nationalität Ihrer Wahl neu zu besetzen.

EN GARDE!

Dem durch Intelligenz und Gerissenheit erfolgreichen Pirat hilft oftmals nur der Einsatz seines Säbels. Manchen Gegnern ist nur mit einer stählernen Klinge beizukommen. Als stolzer Kapitän erwartet man von Ihnen, daß Sie Ihren Männern voran in den Kampf gehen und nicht im Hintergrund bleiben und nur Befehle geben. Wenn Sie die Fechtkunst nicht beherrschen, werden Ihre Männer die Schlacht und Sie Ihre Ehre verlieren.

Grundlagen der Fechtkunst

Angriff: Sie erscheinen immer auf der linken Seite des Screens, Ihr Gegner auf der rechten. Mit dem Control Pad bewegen Sie sich nach links und rechts. Die A-Taste führt einen Attacke aus. Wenn Sie das Control Pad nach oben und gleichzeitig die A-Taste drücken, führen Sie das Schwert nach oben. „Control Pad nach unten" plus der A-Taste führt das Schwert nach unten. Wird lediglich die A-Taste gedrückt, bewegt sich das Schwert im mittleren Bereich nach vorn. Diese schnellen Attacken nutzen die Spitze der Waffe und nicht deren Schneide.

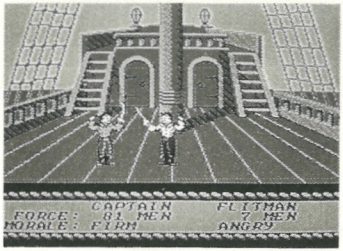


Hieb-Attacken: Diese langsameren Attacken nutzen die Schneide des Säbels und verursachen schwerere Verletzungen, bieten allerdings keine so gute Deckung. Diese Attacken werden mit dem Control Pad plus der B-Taste gesteuert.

Parieren: Sie können die Bewegungen des Gegners beobachten, daraus den folgenden Angriff schließen und versuchen, entsprechend zu parieren. „Control Pad nach oben" blockt einen hohen Hieb, „Control Pad nach unten" einen tiefen Hieb ab. Wird das Pad in Mittelstellung gelassen, werden Attacken im mittleren Bereich abgewehrt.

Im Duell müssen Sie eine Kombination dieser Attacken anwenden. Wird eine Person getroffen, leuchtet ihr Hemd rot auf. Am unteren Bildschirmrand ist Ihr Name und der des Gegners eingeblendet. Außerdem wird die Anzahl der kämpfenden Männer beider Seiten und die Truppenmoral angezeigt.

Rückzug: „Control Pad nach rechts" läßt Sie rückwärts gehen. Um zu parieren, können Sie das Control Pad gleichzeitig nach oben oder unten drücken.



Führungsrolle im Kampf

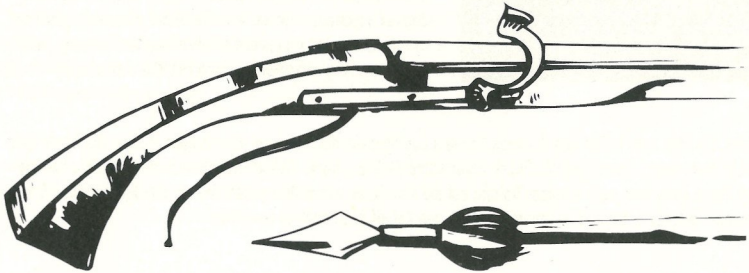
Anzahl der Männer: Während Ihres Duells ist die Schlacht um Sie herum in vollem Gang. Der Force-Indikator zeigt Ihnen, wie sich Ihre Männer machen. Vorsicht! Werden alle Ihre Männer getötet, werden Sie den Kampf verlieren, selbst wenn Sie aus Ihrem Duell als Sieger hervorgehen. Die einzige Ausnahme sind Duelle zwischen Ihnen und einem einzigen Gegner (wie etwa dem eifersüchtigen Freund Ihrer Geliebten oder einem wachsamen Nachtwächter). In solchen Fällen liegt der Ausgang des Kampfes einzig und allein an Ihren Fechtkünsten.

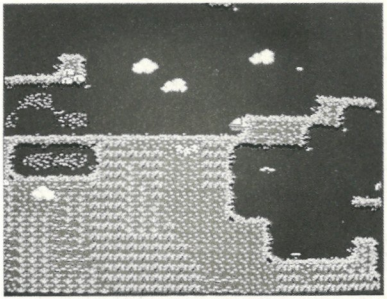
Moral: Die Zahl Ihrer Treffer und die Ihres Gegners beeinflussen die Moral der kämpfenden Truppe. Die Moral geht von WILD! (sehr hoch) über STRONG, FIRM, ANGRY und SHAKEN bis zu PANIC (Moral total im Keller). Ein Kämpfer auf dem Panic-Level wird nach ein paar Treffern auf die Knie fallen und sich ergeben. Als tapferer Käptn sollten Sie aber niemals aufgeben, denn es ist immer möglich, den Kampf doch noch zu gewinnen.

SÄBEL UND MUSKETEN – LANDSCHLACHT – ANGRIFF AUF DIE FORTS

Die englischen, französischen und holländischen Piraten waren keine Dummköpfe. Sie wußten, daß die von den spanischen Schiffen transportierten Reichtümer aus den spanischen Städten kommen mußten. Besondere Aufmerksamkeit schenkten sie der Entdeckung neuer Goldminen und dem wachsenden Wohlstand der spanischen Niederlassungen auf den Westindischen Inseln. Um diese Reichtümer an sich zu bringen, mußten die Piraten Forts stürmen und militärische Mächte bezwingen. Der gleichen Herausforderung müssen Sie sich stellen, wenn Sie eine Stadt vom Land aus angreifen.

(Bitte beachten· Die Steuerung Ihrer Truppe auf dem Land ist eine Sache für sich. Lesen Sie die nachfolgenden Anweisungen sorgfältig, um sicherzugehen, daß Sie die Taktiken der Landschlacht auch wirklich verstehen.)





Befehle erteilen: In einer Landschlacht sind Ihre Männer in zwei oder drei Gruppen aufgeteilt. Das Ziel ist, eine oder mehrere Gruppen bis zum Fort vorstoßen zu lassen. Dort kommt es dann zu einem Duell zwischen Ihnen und dem gegnerischen Führer (siehe „EN GARDE!"). Um eine Gruppe Ihrer Männer zu bewegen, benutzen Sie das Control Pad wie bei den Überlandreisen. Mit der Select-Taste wechseln Sie von einer Gruppe zur nächsten.

Pause: Drücken Sie die Start-Taste.

Kampf: Ihre Männer beginnen bei Feindkontakt selbständig mit dem Kampf. Hier haben Sie keine Steuerungsmöglichkeiten. Sie können auch kaum erwarten, Einfluß auf die Vorgehensweise dieser blutrünstigen Freibeuter zu haben! Die Gruppen kämpfen auf zwei Arten: Sie feuern ihre Musketen auf kurze Entfernung ab oder stürzen sich in den Hand-zu-Hand-Kampf.

Musketenfeuer: Die Männer feuern ihre Musketen nur ab, wenn sie sich nicht bewegen. Ist kein Feind in Sichtweite, wird auch nicht geschossen.

Hand-zu-Hand-Kampf: Dazu kommt es, wenn Ihre Männer direkten Kontakt mit feindlichen Truppen haben.

Tarnung: Im Wald und in Städten sind die Männer schlecht auszumachen. Wenn Sie eine Gruppe im Wald postieren, kann sie vom Feind nicht erspäht werden. Dann können Sie beispielsweise eine andere Gruppe im offenen Gelände postieren, so daß der Feind auf dem Weg zu der zweiten Gruppe an dem Waldstück vorbei muß. In diesem Moment kann die getarnte Gruppe dem Feind in den Rücken fallen oder direkt auf das Fort zustoßen (clever, was?).

Am unteren Bildschirmrand wird der Zustandsbericht beider Parteien laufend aktualisiert. Der Bericht bezieht sich allerdings nur auf Ihre aktive, aktuelle Gruppe. Die Daten enthalten die Anzahl der Männer dieser Gruppe, die Zahl der Musketen, die Moral beider Seiten und die Beschaffenheit des Terrains, auf dem sich jede Partei befindet.

EINE HISTORIE DER SCHIFFE (CIRCA 1690)

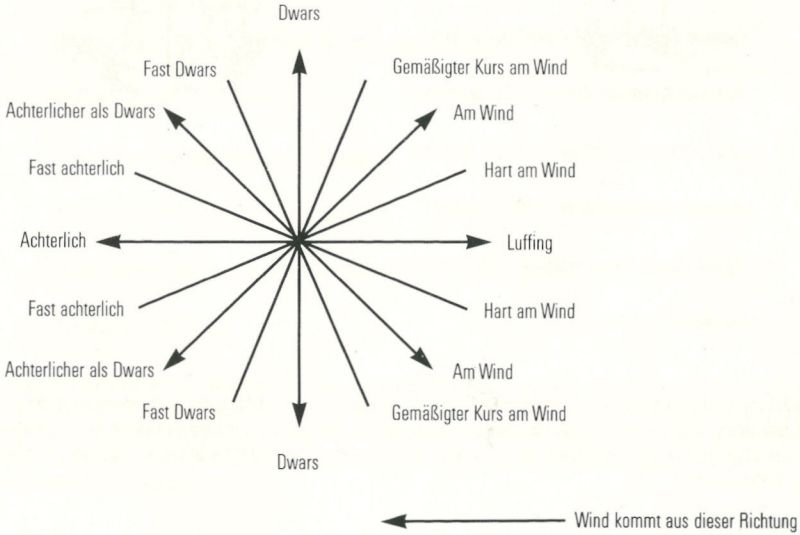
Unter der großen Zahl verschiedenster Typen, Größen und Takelagen von Segelschiffen in der Karibik konnte man neun Grundtypen definieren. Obwohl jedes Schiff individuell entworfen wurde, kopierten die Schiffsbauer untereinander, und es entstanden Schiffe von bemerkenswerter Ähnlichkeit. Die Grundtypen werden nachfolgend aufgeführt.

Definitionen

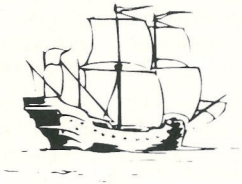
Die Geschwindigkeit wird aus der Anzahl der zurückgelegten Seemeilen (1 SM = 4,8 KM) pro Wachperiode (ca. 4 Stunden) errechnet. Der erste Wert ist die Höchstgeschwindigkeit bei leichtem Wind, der zweite die Höchstgeschwindigkeit bei starkem Wind.

Die optimale Segelrichtung bezieht sich auf die Lage des Schiffes zum Wind, in der die höchste Geschwindigkeit erreicht wird. Jeder Schiffstyp besitzt eine spezielle optimale Segelrichtung.

Folgendes Diagramm zeigt die Bezeichnungen der verschiedenen Segelrichtungen.



Spanische Galleone



Höchstgeschwindigkeit – 7-15 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Achterlicher als Dwars

Maximale Anzahl der Kanonen – 36 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 20-24 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 288 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 275 Personen

Frachtraum – 160 Tonnen

Die Rahsegler-Galleonen waren die größten spanischen Segelschiffe. Sie wurden gebaut, weil es preiswerter war, ein großes anstatt zwei kleine Schiffe zu produzieren. Allerdings sind große Schiffe schlechter zu manövrieren als kleine. Ein Kurswechsel dauert viel länger, und sie sind auch schwieriger in den Wind zu stellen. Trotz allem macht sie ihr Volumen und die starke Bewaffnung zu harten Gegnern.

Spanische Kriegsgalleone

Höchstgeschwindigkeit – 7-15 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Achterlicher als Dwars oder Fast achterlich

Maximale Anzahl der Kanonen – 32 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 28-32 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 256 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 250 Personen

Frachtraum – 140 Tonnen

Die Kriegsgalleonen ähneln dem Handelstyp, besitzen aber weniger Frachtraum und dafür mehr Männer und Geschütze. Der wichtigste Unterschied ist, daß die Kriegsgalleonen mit Soldaten bemannt sind und von einem adligen Kapitän befehligt werden. Das macht sie zu tapferen und herausragenden Gegnern. Dank der besser ausgebildeten Mannschaft sind diese Schiffe in der Segelrichtung „ Fast achterlich" schneller als die Handelsgalleonen, aber (genau wie ihre friedlichen Cousinen) in anderen Situationen ähnlich schwerfällig in der Steuerung.

Schnelle Galleone

Höchstgeschwindigkeit – 9-12 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Achterlicher als Dwars oder Fast achterlich

Maximale Anzahl der Kanonen – 28 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 24 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 224 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 215 Personen

Frachtraum – 120 Tonnen

Die Nordeuropäer verfeinerten die typische Galleone und entwarfen einen neuen Segelaufbau. Das Resultat war ein kleineres, manövrierfähigeres Schiff mit höheren Geschwindigkeiten bei leichtem Wind. Trotz allem besaß es immer noch den größten Nachteil aller Galleonen: sehr geringe Fahrt bei Segelrichtung „Am Wind" (in den Wind segeln).

Fregatte

Höchstgeschwindigkeit – 9-12 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Achterlicher als Dwars oder Fast achterlich

Maximale Anzahl der Kanonen – 28 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 26-28 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 224 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 190 Personen

Frachtraum – 120 Tonnen

Rahsegler-Fregatten waren schnelle Segler, recht gut zu manövrieren und (bei Segelrichtung „Am Wind") schneller als die meisten anderen Rahsegler. Fregatten eigneten sich besonders gut für Patrouillen und unabhängige Fahrten. Nahezu alle für die Krone gebauten Fregatten wurden als Kriegsschiffe eingesetzt. Ihre gut ausgebildeten Besatzungen machten sie zu sehr gefährlichen Gegnern. Die meisten Freibeuter und Piraten verkrümelten sich, wenn eine Fregatte am Horizont erschien!

Handelsschiff

Höchstgeschwindigkeit – 9-12 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Achterlicher als Dwars

Maximale Anzahl der Kanonen – 24 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 6-12 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 198 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 20-45 Personen

Frachtraum – 100 Tonnen

Diese Rahsegler waren der Traum eines jeden Händlers! Sie besaßen einen großen Frachtraum, Platz für etliche Kanonen und viel Raum für die Crew und die Passagiere. Um die Kosten gering zu halten, konnten sie mit minimaler Besatzungsstärke gesegelt werden. Die meisten Handelsschiffe sind friedliche Händler, die riesige Warenmengen und manchmal auch einige Schätze transportieren. Die Piraten waren immer hoch erfreut, wenn sie ein „saftiges" Handelsschiff kapern konnten. Einige dieser Schiffe wurden zu Piratenschiffen umfunktioniert. Bestückt mit zahlreichen Kanonen und bemannt mit einer blutrünstigen Crew, waren sie extrem gefährlich.

Frachtschiff

Höchstgeschwindigkeit – 9-12 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Fast achterlich

Maximale Anzahl der Kanonen – 20 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 4-12 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 160 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 12-24 Personen

Frachtraum – 80 Tonnen

Diese Frachtschiffe wurden um 1600 von den Holländer entwickelt und dann vielfach in ganz Nordeuropa kopiert. Im Grunde genommen ein kleineres und ökonomischeres Handelsschiff, konnten sie mit einer kleinen Crew gesegelt werden und besaßen trotzdem eine relativ große Ladekapazität. Zusätzlich konnten sie sich in seichten Gewässern bewegen, was für größere Schiffe unmöglich war. Diese kleinsten Rahsegler gaben die schlechtesten Kriegsschiffe ab. Für gewöhnlich sind sie mit friedlichen Händlern bemannt, die in der Regel nach ein oder zwei Breitseiten kapitulieren. Als Piratenschiffe waren sie, aufgrund ihrer schlechten Eignung, nicht beliebt.

Bark

Höchstgeschwindigkeit – 9-12 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Fast Dwars

Maximale Anzahl der Kanonen – 16 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 4-6 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 128 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 12-36 Personen

Frachtraum – 60 Tonnen

Als das größte der längsschiffs getakelten Schiffe besitzt die Bark ein traditionelles Design, ähnlich den mediterranen Handels- und Kriegsschiffen. Viele Schiffe dieses Typs wurden in der Karibik gebaut, da sie zwar sehr gute Segler bei ruhiger See waren, aber Schwierigkeiten bei einer stürmischen Atlantiküberquerung hatten.

Die Bark war der langsamste „Am Wind"-Segler unter den längsschiffs getakelten Schiffen und der am schlechtesten zu manövrierende. Die Takelung war aber so vorteilhaft, daß dieser Typ immer besser als die Rahsegler abschnitt. Außerdem besaß die Bark Ruder und konnte somit direkt in den Wind (Luffing) gefahren werden. Angesichts ihrer Größe und Wendigkeit kann eine Piraten-Bark einen harten Gegner abgeben.

Schaluppe

Höchstgeschwindigkeit – 9-10 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Fast Dwars oder achterlicher als Dwars

Maximale Anzahl der Kanonen – 12 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 4-6 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 96 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 8-12 Personen

Frachtraum – 40 Tonnen

Als noch ein holländisches Modell wurden die Schaluppen sehr beliebt in der Karibik. Sie sind extrem schnell und manövrierfähig – besser als alle anderen Schiffe bei leichtem Wind. „Am Wind" sind sie sehr schnell und mit Rudern können sie direkt in den Wind (Luffing) gefahren werden. Das Wichtigste ist aber ihr geringer Tiefgang, so daß sie mit geringem Risiko über Riffe und Untiefen segeln können. Der größte Schwachpunkt ist der, daß sie bei starkem Wind langsamer als die großen Rahsegler ist. In solchen Fällen sind die einzigen Vorteile die hohe Manövrierfähigkeit und die überlegene Geschwindigkeit „Am Wind" und „In den Wind" (Luffing).

Trotz der geringen Größe und Ladekapazität zogen viele Freibeuter die Schaluppe den größeren und stärkeren Schiffen aufgrund der hohen Wendigkeit vor. Selbst die englische Marine baute Schaluppen, um sie als Piratenjäger einzusetzen.

Pinasse

Höchstgeschwindigkeit – 9-10 Seemeilen

Optimale Segelrichtung – Fast Dwars oder achterlicher als Dwars

Maximale Anzahl der Kanonen – 8 Geschütze

Übliche Anzahl der Kanonen – 2-4 Geschütze

Maximale Besatzungsstärke – 64 Personen

Übliche Anzahl Crew/Passagiere – 8-12 Personen

Frachtraum – 20 Tonnen

Vor den Schaluppen waren die Pinassen die meistverwendeten kleinen Schiffe der Karibik. Genau wie die Schaluppe ist auch die Pinasse schnell und wendig und besitzt eine geringen Tiefgang, der das Segeln über Riffen und Untiefen ermöglicht. „Am Wind" ist sie noch schneller als die Schaluppe und auch schneller in den Wind zu Rudern. Allerdings ist die Pinasse viel kleiner als die Schaluppe mit geringer Ladekapazität und wenig Platz für Geschütze und Passagiere. Trotzdem wurden viele Piratenüberfälle mit Pinassen, die mit Männern vollgestopft waren, begangen. Sir Francis Drake persönlich tauschte sein Handelsschiff gegen eine Pinasse ein, mit der er dann die spanische Flotte plünderte.

BEHANDELN SIE IHR PALCOM GAME MODUL MIT SORGFALT

Dieses PALCOM-Game ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltungen. Es sollte nicht starken Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Bitte versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.

Die Steckkontakte dürfen nicht angetastet werden oder mit Wasser in Berührung kommen, da dies die Schaltkreise beschädigen würde.

Das NES-Basisgerät muß AUSGESCHALTET sein, wenn das Spielmodul eingelegt bzw. entfernt werden soll.

Punktzahl

Punktzahl

Punktzahl

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

PALCOM™
SOFTWARE

DISTRIBUTED BY **KONAMI (EUROPE) GMBH**
BERNER STR. 77,6000 FRANKFURT AM MAIN 50, GERMANY
Pirates !® is a registered trademark of MicroProse Software Inc.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
PALCOM SOFTWARE ™ is trademark of Palcom Software Limited.
©1992 KONAMI All Rights Reserved.

Printed in Japan